

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#148

Wizard of Wor

Sofia

Seek and Destroy

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Luglio 2023

Retro Emulator Vision and Game

Volume 9 Numero 7

Retro gaming

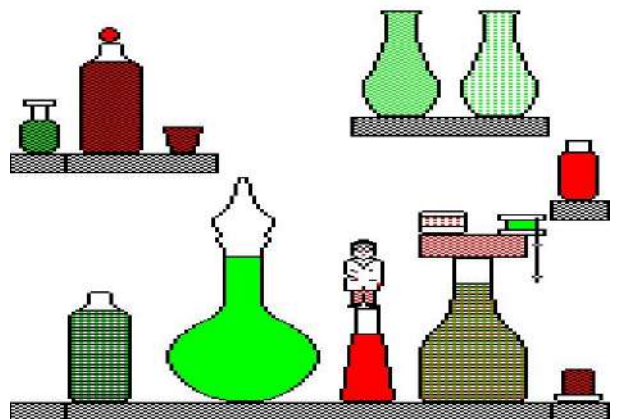
In emulazione!

La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis





EDITORIALE NUMERO 148

Numero di Luglio che apporta qualche novità: la cover è stata generata con l'IA ed è basata su due giochi recensiti in questo numero. La medaglia d'oro viene assegnata solo al Top Game di ciascuna sezione. Le altre medaglie per ora le ho tolte poi dal prossimo numero vedrò di fare qualcosa di simile.

I giochi di questo numero sono interessanti, ma non bellissimi forse, un po' incasinati tra giocabilità e difficoltà. Dovrebbero comunque stuzzicarvi la voglia di andare ripescarli e giocarci.

Scrivendo recensioni varie anche per Amiga ed essendo un caro un appassionato della piattaforma capitano di vedere molte Software House tra il 1994 e 2000 che hanno snobbato la piattaforma. Non c'era più Commodore, ma c'erano altre aziende che hanno preso quel ruolo e che avrebbero dovuto far da garante per molto sviluppatori a produrre nuovi giochi più moderni, soprattutto su CD-ROM con contenuti multimediali.

Buona lettura



Starion - Commodore 64

E' uno sparatutto 3D che ha una interfaccia da simulatore di volo spaziale. Di certo è molto attraente e fa venire voglia di provarlo al più presto.



Star-Lifter - Commodore 64

Un altro sparatutto con visuale isometrica che sembra molto curata e molto promettente.



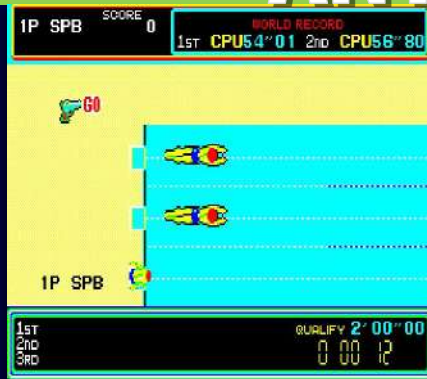
Fantome: Ghostbusters - Amstrad CPC

In questa anteprima non lo vedete, ma la schermata del titolo ha il logo di "Ghostbusters" e dovrebbe essere un gioco di azione in cui dovete catturare dei fantasmi.



Steel Eagle - ZX Spectrum

Un numero in cui ci saranno tanti sparatutto e questo è un altro a scorrimento orizzontale che forse non è molto appariscente come grafica. Spero almeno nella sua giocabilità.



Hyper Olympic 84 - Sharp X1

In un numero estivo non poteva mancare una Olimpiade con anche eventi che vi ricordano di andare al mare e fare il bagno.



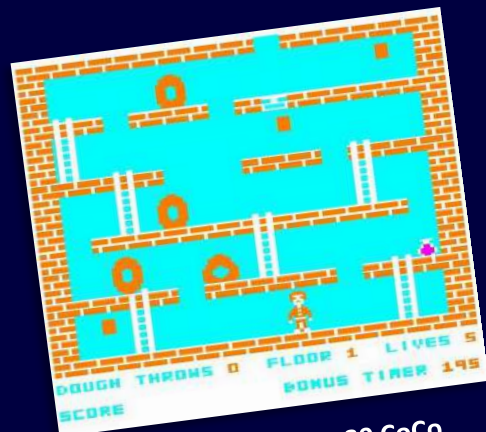
One Life - Atari 8-Bit

E' una corsa di moto in prima persona in un paesaggio in tre dimensioni che assomiglia ad altri titoli simili usciti anche su architetture superiori.



Sorcery - MSX

Un gioco di piattaforme che io considero caotico non per la quantità di nemici o trappole sullo schermo, ma anche perché c'è troppa roba e può essere dispersivo dal vero scopo. Da scoprire nel prossimo numero.



Donut Dilemma - TRS-80 CoCo

Se siete golosi di ciambelle questo è il gioco per voi. L'ho scelto perché era intrigante nel nome e anche nel gioco soprattutto visto l'argomento.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente. Non ci sono più medaglie, ma una medaglia d'oro per il Top Game di quella sezione: una per gli 8-Bit, una per gli XX-Bit e una per le Console.

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la facilità di controllo del personaggio o dell'astronave e quanto è intuitivo farlo. Può essere condizionato dalla difficoltà e da errori di progettazione.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi piace la fantasia, l'idea e la creatività nel realizzarlo.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #148**Luglio 2023**

A Night to Remember	Macintosh 68k	47
Anarchy	Atari ST	20
Battley Valley	Ripescaggio	37
Chain Reaction	ZX Spectrum	12
Coil Cop	Commodore 128	11
Columns	Sharp X68000	26
Devil Assault	TRS-80 CoCo	27
Doodlebug Destroyer	Memotech MTX	26
Fantome City	Amstrad CPC	13
Fire Mustang	SEGA Genesis	41
Frantic	MSX2	14
Gruppe	Sharp X1	16
I.Q. Baseball	Atari 8-Bit	17
Omega Race	Colecovision	41-42
Seek and Destroy	Amiga	19
Sofia	MSX	15
Star Crusader	Ripescaggio	33-34
Starglider	Ripescaggio	38-39
Space Harrier	Ripescaggio	35-36
Space Mountain	SG-1000	42
Tenebra	Commodore 64	24
Tenebra 2	Commodore +4	24
Ultima	PC DOS	21-22
Ultima I	Apple II	27
Wizard of Wor	Commodore 64	10

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!

C O M M O D O R E

MAX

MACHINE



コモドル

マックスマシーン

取扱説明書

 **commodore**
COMPUTER



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



Un gioco essenzialmente labirintico che, tuttavia, ha diverse caratteristiche che lo rendono sicuramente meno noioso di altri di questo tipo. E' anche il primo gioco che ha il "modulo parlato" di Commodore che permette di parlarvi.



Il vostro scopo è quello di superare vari livelli labirintici creati da Wor, un perfido mago (che dà il nome al gioco) sconfiggendo tutti i suoi sgherri e infine arrivare allo scontro finale sconfiggendolo.

Superando i vari livelli dimostrerete a questo mago che siete dei temibili avversari e così al terzo livello entrate nell'ARENA, una stanza senza labirinti, totalmente aperta in cui dovete dimostrare le vostre capacità.

All'ottavo livello accedete ad un'altra stanza totalmente aperta chiamata "WORLD DUNGEONS" dato che a questo punto avete accumulato una certa dose

di esperienza per questa prova. Al tredicesimo livello entrate in "THE PIT", l'ultima stanza aperta in cui dovete affrontare il perfido Mago che è molto forte e letale.

Nelle stanze normali ci sono dei mostri blu che una volta sconfitti fanno apparire un mostro giallo e poi uno rosso che ha la caratteristica di diventare invisibile e riapparire nel corridoio dove ci siete voi. Se riuscite a sconfiggere il mostro rosso avete vinto il turno. A questo punto possono succedere varie cose: continuate la vostra avventura, Wor vi manda il suo demone più forte e se sopravvivete può intervenire lui stesso.

Sembra difficile, ma non lo è perché la difficoltà è ottimamente calibrata. La giocabilità ricorda *Berzerk* e quindi più o meno sapete come comportarvi. I mostri gialli e rossi aumentano livello



dopo livello.

Come detto ha una difficoltà così ben fatta che quando iniziate a giocare non smettete tanto facilmente.

Buon sonoro e bella grafica e gran livello di emozione. Giocatelo perché se lo merita.



Quello che sta dietro il gioco sembra renderlo complicato, ma poi vi rendete conto che è uno sparatutto multi direzionale in cui dovete sopravvivere alle varie ondate di mostri.

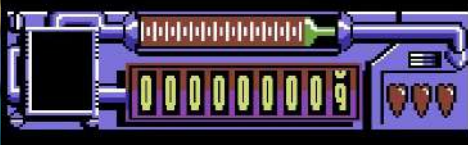
Gold

1983, COMMODORE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

COILCOOP

Non sono tantissimi i giochi per il Commodore 128 che si avvia-
no senza passare dalla modali-
tà C64 e che sicuramente era an-
che una soddisfazione per chi ave-
va comprato questo computer e il
poterlo sfruttarlo al meglio.



Il dispettoso Toy Goblin sta co-
struendo dei giocattoli cattivi e
pericolosi per quelli che li useran-
no e quindi voi, nei panni di Thing,
dovete fermarlo raccogliendo per
11 livelli cassette, floppy disk,
elenchi di carta e chip di memoria.
E' un gioco di piattaforme e quindi
i livelli sono pieni di nastri tra-
sportatori, pendii, tubazioni inter-
connesse e tantissimi nemici.
Nel livello ci sono delle piastrelle
sospese segnate con un "punto di
domanda" che se colpiti con la te-
sta rilasciano dei bonus casuali
che possono positivi o negativi.
Quindi l'attenzione deve essere
sempre al massimo per evitare di

perdere una vita inutilmente.
Per passare da un livello ad un
altro dovete entrare nelle tubature
attraverso uno sfiatatoio e rimbal-
zare tra le pareti fino a trovare
l'uscita. Non è facile questa cosa
perché il rimbalzo non lo gestite e
potete cambiare direzione sola-
mente quando trovate una devia-
zione oppure un ostacolo che ve la
fa cambiare. Se sbagliate a prende-
re una direzione dovete aspettare
il prossimo ostacolo. Attenzione
che ci potete stare tutto il giorno
in questi cunicoli.

Iniziate la partita proprio da
queste tubature e non c'è un vero
primo livello perché potete inizia-
re do dove volete.

Siete praticamente immortali nelle
cadute e potete anche entrare den-
tro dei tubi che vi trasportano da
un punto ad un altro della fabbrica
di giocattoli, ci sono ascensori e
tanti "?" da rischiare.

Non avete armi per sconfiggere i
nemici e quindi dovete evitarli
perché avete un'energia che è un
olio che quando termina avete
perso una vita.



Il sistema di salti inizialmente è un
po' complicato perché tenendo la
leva del joystick in basso caricate
il salto e più lo fate e più alto salta-
te che è solo verticale.

Per saltare a destra e sinistra do-
vete tenere premuto il pulsante di
fuoco e poi mettere la leva in dia-
gonale destra alto e sinistra alto.

Una volta capito come funziona
non è così male come inizialmen-
te sembra però rimane un po' cao-
tico con tantissimi mostri e trap-
pole che non potete evitare. Dove-
te sperare che tra i bonus ci sia
l'olio.

Devo dire che finito il caricamento e
visto come funziona ero un po'
scettico e mi sembrava un gioco
banale e con una giocabilità ben
lontana da essere godibile. In effetti
però è così. E' molto caotico. Non
avete armi per difendervi e per
saltare dovete fermarvi con i mostri
che vi attraverso facendovi perdere
energia vitale.

L'estetica non basta per tenervi
incollati al monitor.

La musica in versione nativa C128 è
migliore di quale nativa C64.

1987, EPYX

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	5
GLOBALE	6,2



ché si ricarica da solo quando non lo usate.

Dimenticavo una cosa importante: avete 30 minuti per riportare i 18 barili al loro posto e 1 sola vita.

Il sistema di controllo è uno di quelli odiosi perché dovete girarvi nella direzione in cui volete andare e poi mettere la levetta in alto per andare quella direzione. Tirando la levetta in giù usate il jet-pack. Un sistema scomodissimo quando poi ci sono nemici in cui dovete girarvi velocemente nella loro direzione e sparare (i colpi non li vedete perché il contrasto dei colori è brutto).

Non è un vero 3D però la grafica si comporta come se lo fosse e infatti accelera vistosamente distruggendo un robot nella stanza in cui siete.

L'idea e la creatività per questo titolo sono molto interessanti però questo sistema di controllo rovina un po' tutto.

Molto spesso dovete fare le cose alla svelta e vi incasinate perché quando cercate di scappare magari activate il jet-pak oppure non riuscite ad andare verso la direzione in cui volete. L'abitudine con lo spostamento classico vi condiziona parecchio.



UN gioco isometrico che all'epoca permetteva di migliorare la visuale e rendere gli ambienti in tre dimensioni senza dover scomodare la grafica vettoriale che avrebbe rallentato ogni cosa.

Gli anti nuclearisti hanno riprogrammato le apparecchiature robotiche della centrale elettrica per svuotare il caveau di contenimento e attaccare il personale umano.

Diciotto barili pieni di materiale radioattivo sono stati sparpagliati in sette strutture e il vostro scopo è quello di recuperarli e riposizionarli nel caveau.

Iniziate questa avventura arcade in una stanza ottagonale in cui c'è un buco al centro (il caveau) e otto porte ognuna delle quali vi porta ad altre stanze per cercare questi barili radioattivi.

Per questa delicata missione avete una mitragliatrice corazzata, un'avanzata tuta anti radiazioni e un jet-pack. Dato che i barili e la struttura sono radioattivi c'è una stanza con una doccia per decontaminarvi perché la tuta vi aiuta, ma non completamente.



Oltre a questi problemi c'è il fatto che dovete anche affrontare le difese robotiche che se ne infischiano della vostra missione e faranno di tutto per farvi fallire. Il jet-pack vi serve perché quando trovate un barile radioattivo dovete volare sopra il caveau della stanza principale e lasciarlo cadere dentro il buco facendo attenzione a non caderci dentro (inutile dire che è una caduta letale).

Nella schermata di gioco avete tutte le informazioni sulla vostra salute che viene danneggiata dalle radiazioni, mentre il jet-pack non ha bisogno di carburante per-



1987, DURELL

GRAFICA	8
SONORO	4
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	4
GLOBALE	5



Un gioco di azione in prima persona che vi riporta nel Far West in cui quando c'era un problema veniva risolto a colpi di pistola. Questa volta non c'è da trovare una soluzione pacifica perché le persone che avete ucciso in passato sono tornate come fantasmi in una città abbandonata e quindi infestata da loro.

Dovete quindi, di nuovo, affrontarli e sconfiggerli definitivamente con una normale pistola tipica che avete visto in tanti film di questo genere (evidentemente però modificata per uccidere dei fantasmi).

Come quando erano in vita avevano delle taglie che riscuotevate ogni volta che li uccidevate, anche ora avete un premio in denaro per ognuno che uccidete di nuovo e che è molto importante perché non avete munizioni infinite e per rifornirvi dovete comprarle a 900\$.



Guadagnate 100\$ se li uccidete subito e 200\$ se li uccidete quando sono in posizione per spararvi. Nel primo caso però dovete fare attenzione che sparare appena



vedete qualcuno non è sempre positivo perché ci sono degli innocenti (*ma se è una città fantasma chi sono?*) che se li colpite dovete pagare una penale di 100\$.

La città è divisa in tre luoghi diversi ciascuno dei quali ha diverse sezioni per renderlo più vario e meno ripetitivo negli scenari.

Essendo in prima persona avete la vostra pistola in primo piano sullo schermo (le dimensioni sono tali da farlo sembra un gioco VR) che dovete spostare per colpire i vari nemici.

Questo sistema di controllo è un po' complicato (in questo numero già alcuni giochi con un sistema di controllo orribile) perché sullo schermo potete spostare la pistola a destra e sinistra per colpire i nemici in linea. Per colpire quelli in alto e in basso dovete abbassare a alzare la mira usando il pistolero in basso a sinistra dello schermo.

Se un nemico è nascosto dietro un oggetto in basso a sinistra, dovete spostare la pistola nella sua direzione, tirare la leva giù e sparare. Facile vero?

Assolutamente no perché il movimento in alto e in basso durano pochi secondi e poi la vostra posizione ritorna a quella predefinita. Tutto questo va fatto senza sosta perché le stanze sono pieni di nemici e fantasmi amici (quelli che dovete evitare) in tutte le posizioni.

Difficoltà esagerata. Vi uccidono nel giro di pochi secondi.

Un'altra cosa è che prima di iniziare a giocare siete obbligati ad ascoltare la musicchetta iniziale (la prima volta ok, ma ogni volta poi diventa tediosa questa cosa). Dura di più la musica che la reale partita.

Coktel Vision ogni tanto stupisce per bellissimi giochi, altre volte inorridisce con giochi di questo tipo dove la grafica tutto sommato non è male, gli oggetti degli scenari sono distrutibili lasciando però la giocabilità solo nell'idee iniziali.

Giocandoci più volte potete fare qualche cosa di più, ma pur con tante vite, cinque, le perdete con cinque colpi che possono anche essere cinque secondi.

1986, COKTEL VISION

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	0
GLOBALE	4,5



Un gioco di piattaforme con ambientazioni dell'orrore in cui siete un normale cittadino che è disoccupato e per puro caso leggete un annuncio di lavoro sul giornale in cui cercano un maggiordomo con una buona paga, la possibilità di fare tanta esperienza e un ottimo trattamento.

Non ci pensate un attimo e andate all'appuntamento trovandovi davanti un enorme edificio. Appena entrati la porta si chiude fragorosamente e vi trovate di fronte un essere demoniaco che vi intrappola obbligandovi a servirlo con i più disparati servizi. Avete accettato troppo in fretta senza controllare la fonte di questo lavoro e ora siete prigionieri di questo essere e il vostro scopo

molto dolore.

Come detto all'inizio di questa recensione è di fatto un gioco di



piattaforme in cui dovete portare a termine dei lavori che vi vengono chiesti.

Iniziate il livello dall'alto e dovete scendere verso il basso facendo attenzione a non subire danni da trappole poste sul terreno e da mostri che si trovano lì per uccidervi.

Avete con voi una specie di arma (sembrano sassi o forse caramelle) che purtroppo si confondono un po' con la grafica del fondale.

Trovate in giro tanto cibo che dovete prendere per recuperare le forze quando cadete da piattaforme troppo alte.

Il lavoro vi chiede di portare degli oggetti a degli ospiti e dovete fare attenzione a non perderli e che succede regolarmente se cadete da altezze vertiginose.



è servirlo, ma anche trovare un modo per fuggire.

Fate attenzione che dovete comunque obbedire al vostro nuovo padrone demone perché le punizioni potrebbe arrecarvi

Il gioco non è male però pur essendo a scorrimento non vedete mai cosa c'è sotto una piattaforma e quindi o c'è un baratro di molti metri oppure una piattaforma sicura.

Le cadute non vi uccidono, ma vi fanno molto male e rischiate di perdere o rompere degli oggetti che dovete trasportare.

La conseguenza di tutto questo è imparare a memoria le piattaforme e ci sono purtroppo delle zone morte nel senso che non c'è più modo di uscire e quindi avete perso la partita.

Tecnicamente ottimo sia per la grafica che per il sonoro e la giocabilità di base. Avete anche la possibilità di continuare quando perdete ed è una buona cosa. In più ha un sistema di password per evitare di ricominciare ogni volta dal lavoro precedente. E' frustrante per la gestione delle piattaforme che vi obbliga ad imparare a memoria ogni singolo passo. Non so quanto sia intrigante questo sistema.



1992, ANMA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	5
GLOBALE	7,2



È un gioco di piattaforme classico in cui impersonate Sofia che passeggiando tranquillamente nel suo mondo trova un cristallo e toccandolo viene teletrasportata in uno parallelo abitato da strane creature e con degli effetti deleteri sul suo fisico.

In questo nuovo mondo la vostra energia vitale decresce in continuazione anche non facendo nulla obbligandovi a cercare ansiosamente del cibo e allo stesso tempo evitare dei mostri che evidentemente non sono contenti della vostra presenza che turba, a quanto pare, un equilibrio perfetto tra loro e la natura.

Non avete armi e l'unica cosa che potete fare è saltare i nemici, saltare pozze d'acqua e altri liquidi pericolosi, salire e scendere dalle scale. Raccogliere cibo e chiavi colorate per aprire delle porte dello



lo stesso colore.

Ha una giocabilità ottima per quanto riguarda il controllo di Sofia e delle sue abilità, tuttavia, secondo me c'è un bug che rovina l'intero gioco e che spiegherò a breve.

Fa un po' il verso a *Wonderboy* e *Super Mario Bros* e forse anche per quello è piacevole da giocare; in più una bella melodia davvero ben suonata e decisamente orecchiabile.

In pratica dovete scappare da questo multiverso e tornare al vostro mondo cercando l'oggetto che vi ha teletrasporto qui e per farlo dovete esplorare la superficie e le caverne sotterranee che sono ricche di cibo e oggetti.

Tra di questi ci sono delle chiavi colorate che servono per aprire porte che si trovano da altre parti che dovete trovare.

Ci sono, tuttavia, delle stanze che



una volta che ci siete non uscite più. Trovate l'entrata di una caverna cadendo da un baratro, trovate tanto cibo, trovate una chiave per una porta che vedete quando iniziate a giocare, ma da quella caverna non c'è uscita oppure non avete un salto abbastanza potente per uscire.

Che senso ha fare stanze senza uscita con all'interno oggetti essenziali per continuare l'avventura?

Giocabile con una difficoltà ben calibrata, ma rovinata dal fatto che accedere a certe caverne con oggetti importanti non hanno un'uscita oppure voi non siete in grado di uscire. Se il gioco prevede di entrare in quella caverna, deve dare anche la possibilità di uscirne.



1987, DEMPE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	5
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



E' un gioco di labirinti di cui non so nulla (*ma guarda che strano!*) anche perché non si trova nulla in rete, a parte un video, e quindi non conosco ne la sua storia ne il vostro scopo. E' stato un gioco frustrante da

ni vostri compagni che sono stati catturati.

Una volta liberati vi seguono perché dovete portarli non si sa dove dato che non ci sono porte d'uscita.

Questi vostri amici li dovete comunque spronare, con il joystick, a salire sulle piattaforme perché altrimenti vi seguono, ma rimangono sul piano dove era prigionieri. Tenete conto che loro non possono girare le porte girevoli e quindi dovete farlo voi per loro.

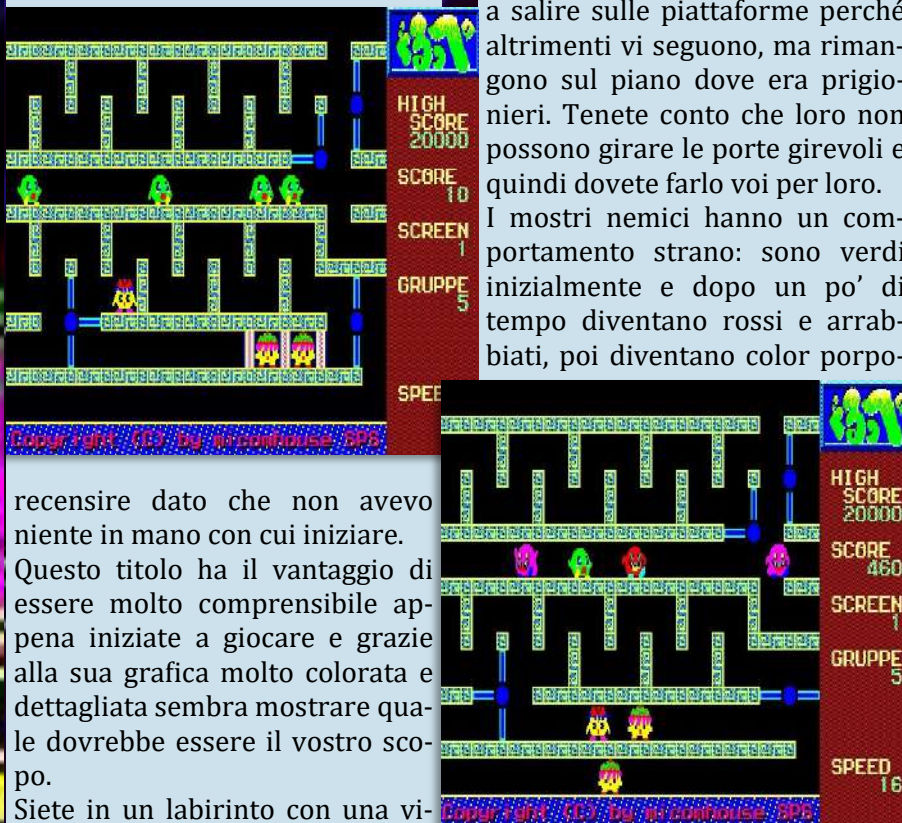
I mostri nemici hanno un comportamento strano: sono verdi inizialmente e dopo un po' di tempo diventano rossi e arrabbiati, poi diventano color porpo-

cile per colpa di questi passaggi strettissimi in cui non c'è posto per due creature.

Non c'è un tempo visibile, ma vi rendete che c'è quando arriva una specie di mostro elettrico che vi insegue e usa le porte girevoli per fregarvi.

I vostri compagni sono immuni dai nemici, mentre voi no.

Dopo innumerevoli sconfitte forse ho scoperto come passare i livelli: dovete uccidere tutti i mostri facendoli implodere con delle trappole che lasciate sul terreno (attenzione che queste sono letali anche per voi). Probabilmente una volta uccisi tutti i mostri dovete riportare i vostri compagni nella piattaforma da dove iniziate il livello (tra il dire e il fare c'è di mezzo il mare perché è molto difficile).



recensire dato che non avevo niente in mano con cui iniziare. Questo titolo ha il vantaggio di essere molto comprensibile appena iniziate a giocare e grazie alla sua grafica molto colorata e dettagliata sembra mostrare quale dovrebbe essere il vostro scopo.

Siete in un labirinto con una visuale laterale e quindi quando trovate dei buchi nel pavimento lo sono realmente e cadete. Per fortuna non perdetevi vite, ma rimanete storditi per un attimo. Dovete evitare a tutti i costi dei mostri verdi sfruttando delle porte girevoli che trovate nel labirinto per bloccarli e fuggire da loro con lo scopo di liberare alcu-

ra e sembrano fantasmi. Ad un certo punto quest'ultimi ritornano allo stadio di uovo e poi quando si schiude esce un nuovo mostro verde.

Questi mostri rimangono solitamente sempre sul loro percorso e di rado vi cercano, ma se lo fanno potete difendervi anche se è diffi-

Fino a quando non capito cosa fare è senza senso. La giocabilità, i colori, il dettaglio, le animazioni, il sonoro sono fatti benissimo.

Se lo scopo è quello di uccidere i mostri e riportare i vostri compagni all'uscita ha un livello di sfida molto impegnativa.



1985, SPS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



Anche se giocate contro il computer le risposte le dovete dare sempre voi perché quando tocca lui a battere le vostre risposte esatte gli impediscono di fare i punti. Quanto siete voi il battitore le vostre risposte esatte vi fanno guadagnare punti.

Non male l'idea che è stata ben realizzata graficamente con ottime animazioni, buon sonoro, semplice e banale, tuttavia, funzionale. Quiz difficile, legato al mondo del Baseball Americano e quindi informazioni sconosciute per la maggior parte di eventuali giocatori occasionali che risponderanno letteralmente a caso nella speranza di dare la risposta giusta.

Uno sport che non ha di certo bisogno di avere una trama, ma solo uno scopo: vincere l'avversario :)

In realtà non è un vero gioco e forse sono stato un po' confuso dalla

punto. Oppure siete il lanciatore e eliminate il computer impedendogli di ribattere.

Anziché vincere con la vostra abilità di atleta lo dovete fare con la vostra conoscenza di questo sport con personaggi ed eventi legati ad esso.

Potete giocare contro il computer o contro i vostri amici. Quando la palla viene lanciata dal vostro avversario dovete rispondere ad una domanda.

Se la risposta è giusta equivale ad aver ribattuto la palla con la mazza, altrimenti è uno "Strike" (nel gioco reale dopo tre strike il battitore viene eliminato).

Graficamente è una partita di Ba-

E' un modo diverso di giocare una partita di Baseball e devo dire intrigante ed emozionante perché non te lo aspetti fatto in questo modo guardando delle immagini.

Sicuramente alla lunga diventa noioso perché non partecipate attivamente, le domande sono difficilissime perché dovete essere dei fanatici di questo sport e di squadre, credo, solo degli Stati Uniti.

grafica che mostrava un campo di gioco visto dall'alto.

E' un quiz (e quel I.Q. nel nome era l'indizio per capirlo) dedicato a questo sport con domande su eventi, personaggi, giocatori, punteggi che dovete indovinare.

Questo sistema è stato integrato come una partita di Baseball in cui le risposte giuste vengono considerate come se aveste ribattuto la palla e di conseguenza il giocatore riesce a raggiungere la prima base e così via fino a fare il giro completo di tutto il campo e fare un



seball regolare con tutti gli effetti in campo e viene giocato come nella realtà solo che le varie azioni sono determinate da un quiz.



1983, DAVKA

GRAFICA	9
SONORO	6
QUIZZ	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	7,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Tecnicamente eccellente con una grafica renderizzata che già potete ammirare nella schermata dei titoli e poi anche durante il gioco. Musica ed effetti sonori di qualità. Giocabilità molto buona grazie ad difficoltà calibrata che aumenta missione dopo missione. Sicuramente è un sparatutto che da una parte può sembrare banale, ma nasconde invece un gran gioco che sfrutta bene la macchina e vi emoziona sempre.

C'è un difetto: la musica una volta finito il sample non riparte più. Solito problema dell'Amiga.

Un gioco di combattimento con protagonista un super elicottero equipaggiato con armi distruttive. E' uno sparatutto multi direzionale con visuale dall'alto. Un genere che piace e non piace, ma questo gioco, almeno dal punto di vista tecnico, merita una chance di essere conosciuto e giocato.

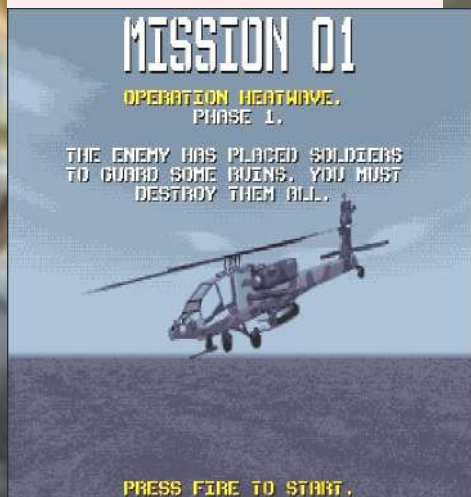
Potete giocare anche in due contemporaneamente perché il primo controlla il volo dell'elicottero, mentre il secondo controlla le armi e di certo è una interattività interessante e un'esperienza insolita che deve essere provata. Il volo del vostro elicottero Apache è un po' particolare perché il paesaggio ruota e avanza intorno a voi che rimanete nella stessa posizione sullo schermo. E' un tipo di scorrimento che la prima volta può portare a strane sensazioni, ma quando prendete confidenza diventa molto funzionale.



I combattimenti potranno risultare decisamente più efficaci e allo stesso tempo sfruttare questa rotazione per evitare i colpi nemici. E' molto arcade con missioni precedute da un briefing che vi spiega l'obiettivo da raggiungere. Non è una fase obbligatoria perché è uno sparatutto e sullo schermo avete delle informazioni che vi dicono dove andare, dove sono i vostri alleati e dove sono gli obiettivi nemici.

Le informazioni sono a tutto schermo in stile giochi Arcade e quindi avete un'area di gioco non compromessa da interfacce grafiche invasive.

L'Apache che usate ha sei armi diverse richiamabili con i tasti funzione da F1 a F6. Le armi non sono infinite così come il carburante e quando sentirete un allarme sapete che dovete fare rifornimento di carburante e munizioni che trovate in giro per il livello o dopo aver distrutto edifici e veicoli nemici.



La musica nella schermata dei titoli mi ha sempre emozionato tantissimo perché mi ricordava sempre un successo cinematografico. Emozionante come poche altre. Grafica davvero strepitosa e una giocabilità unica grazie a questo nuovo sistema di volo che vi intrigherà fin dalla prima missione.

Gold

1993, MINDSCAPE

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5



Uno sparatutto a scorrimento orizzontale, un genere che piace un po' a tutti perché a parte la trama o lo scopo è generalmente molto intuitivo.

Anarchy lo è di sicuro perché non è nient'altro che un clone di *Defender* e quindi chi lo ha giocato nella sua versione Arcade lo conoscerà a memoria.

Questo gioco riprende il concetto di base, ma applica delle variazioni perché al posto degli umani da salvare avete 10 scatole di sopravvivenza e dopo aver distrutto i nemici dovete affrontare un boss di fine livello per accedere al seguente più difficile.

Se gli alieni riescono a distruggere tutte queste scatole entrate automaticamente nell'iperspazio e siete



che dovete perdere, ma la sconfitta è pari al 99%).

Quando un alieno ruba una di queste scatole dovete sbrigarvi a distruggerlo facendo attenzione che se la scatola cade da troppo in alto esplode e quindi dovete agganciarla all'astronave e lasciarla cadere dolcemente sul terreno. Se l'alieno fugge con la scatola si trasforma in un mutante ancora più pericoloso.

Un'altra differenza con l'originale sono i potenziamenti che potete accumulare raccogliendo delle monete che vengono rilasciate quando distruggete i mostri e gli effetti li vedete mano a mano che questo monete si accumulano.

Il gioco è caotico e non capite nulla: le scatole non sono molto riconoscibili e le distruggerete pensando che sono caccia nemici. I reali nemici sono ovunque e capire cosa succede è arduo.

Le monete sono di diverso tipo: quelle normali (rosse o un colore simile) potenziano il laser, mentre quelle di altri colori aggiungono

dei pod e droni che vi danno laser e cannoni aggiuntivi.

Non avete vite, ma una lunga barra di energia che è abbastanza resistente per cercare di giocare il più a lungo possibile.

La cosa che mi ha stupito di più la qualità audio della schermata iniziale che non quella tipica ST (probabilmente un campione sintetizzato) e poi una grafica che migliora esteticamente quella originale di *Defender*.

Un gioco carino, ma nulla di più, come alternativa all'originale.

Ci sono immagini statiche carine specialmente quella finale dopo che venite distrutti.

Ottimo audio iniziale di qualità decisamente superiore alla media dei giochi di questa piattaforma. Durante il gioco solo effetti sonori.

E' un *Defender* potenziato graficamente e una partita di tanto in tanto la potete fare.



1990, PSYGNOSIS

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	6
Globale	7



te inseguiti da un orda di alieni nemici dai quali non c'è speranza di uscirne vincitori (non è scritto



Hit the Knight! 6 damage	Hits: 110
Ore attacks! Missed!	Food: 163
Knight attacks! Missed!	Exp.: 0
Attack with dagger: X	Coin: 48

E' il primo di una lunga serie di giochi RPG ibridi tra 2D e 3D (sia finto che reale) caratterizzati da una mappa in due dimensioni per l'esplorazione del mondo esterno quindi attraversare campagne, fiumi e monti per raggiungere città e villaggi e poi una parte in 3D che è l'esplorazione delle zone sotterranee raggiungibili da varie entrate che trovate all'esterno.

Ultima I è un remake di quello classico uscito nel 1981 e per l'occasione è stato riprogrammato, aggiornata la grafica e cambiati alcuni enigmi. Per il resto è rimasto lo stesso gioco.

Siete un eroe che viaggia in un altro mondo per salvare il regno di Sosaria dal perfido mago Mondain affrontando i suoi sgherri che tro-



North	Hits: 150
North	Food: 184
West	Exp.: 0
West	Coin: 100

vate un po' ovunque e poi dovete visitare le città, interagire con la popolazione, acquistare armi, riposare quando siete stanchi e insomma tutte quelle cose che solitamente fate in un RPG per accumulare esperienza, saggezza, abilità con le armi e le magie.

All'inizio del gioco dovete creare un vostro personaggio o usare quello che avete creato e salvato in precedenza. La generazione non è casuale perchè avete 30 punti da dividere tra le vostre varie abilità e che possono migliorare o anche peggiorare.

Quando avete creato il vostro personaggio siete nella mappa generale in 2D (animata) in cui potete

muovervi dove volete e in ogni direzione per cercare città, villaggi o ogni altro posto dove ci sono persone con cui interagire oppure cercare i nemici da sconfiggere.

Quando vi posizionate sopra una città o un portale premendo il tasto "E" entrate e cambia la visuale. Se è un labirinto sotterraneo diventa in 3D, mentre per le città rimane in 2D e tutta visualizzata in una sola schermata con tutti gli edifici che vi interessano.

L'interfaccia mostra un parser testuale che non serve per i comandi di movimento che sono fatti solo con i tasti cursore, ma per mostrarvi le informazioni su quello che fate e per immettere dei comandi specifici per interagire con oggetti e persone. Da questo parser potete, ad esempio, potete silenziare il rumore con il tasto "N" e così tante altre funzioni.

E' un gioco complesso, non tanto per quello che vedete sullo schermo che è abbastanza intuitibile, ma per i comandi che dovete imparare per ogni tipo di interazione perchè andando a caso rischiate di fare una brutta fine.



West	Hits: 150
West	Food: 192
North	Exp.: 0
North	Coin: 100



the city of Britian	Hits: 150
Pass	Food: 184
West	Exp.: 0
Transact-Buy: Y	Coin: 100



Tra i verbi che potete usare c'è il tasto "S" che significa rubare e se lo fate in una città o contro la persona sbagliata all'inizio del gioco in cui siete indifesi e senza armi potenti vi rovina la partita che avete preparato bene.

Il manuale in questi casi è necessario almeno per i comandi principali per interagire con le persone, quelli per comprare o anche per combattere.

I comandi sono tutti i tasti dalla A alla Z e si che sbagliando si impara però in questi giochi sbagliando troppo e in continuazione può farvi scappare la voglia di riprovare e quindi leggetevi il manuale cercando la parte con i comandi. Il resto lo scoprite da voi giocando e imparando un po' alla volta.

Un comando importante ve lo dico io è "T" che serve per le transazioni quando siete in città o in un villaggio per comprare armi, dormire, comprare cibo e in generale per qualunque tipo di transazione.

I combattimenti sono odiosi perché casuali e quando non avete niente per difendervi oppure quello che avete è inutile e non avete nessuna esperienza, quando vi

attaccano più di un nemico alla volta da tutte le direzioni, diventano molto frustranti. A questo punto usando il tastierino numerico dovete attaccare in base alla posizione del nemico (destra, sinistra, alto e basso). Non sempre funziona perché poi si uniscono mostri che sparano magie rimanendo a



distanza e voi subiti danni mortali. Quando siete morti risorgete con energia e cibo a sufficienza, ma perdetevi tutto il denaro che avevate nella vita precedente. E' un po' avere vite infinite senza però sfruttare quello che avevate fatto prima di morire.

Quando siete attaccati difficilmente riuscite a muovervi però se arrivate ad un castello o in un villaggio potete entrare e fuggire dai nemici che però vi aspettano quando uscite o comunque sono sempre lì intorno.

Ultima I è l'ideale per i neofiti di questo genere per rendersi conto di cosa significa la parola "RPG" che a guardarlo sembra in-

nocuo, ma quando cercate di imparare diventa molto ostico perché ha una difficoltà casuale. Alle volte non troverete nessuno, altre volte vi distruggono in pochi secondi.

Di contro, tuttavia, all'interno dei labirinti in 3D i mostri sembrano meno resistenti e più facile fare esperienza e guadagnare soldi. Attenzione però a non sottovalutare il fatto che anche qui ne incontrate una quantità tale che poi le vostre energie prima o poi finiscono.

Devo dire che sembra un innocuo RPG tranquillo e fatto per i neofiti, ma in realtà non lo è per chi per la prima volta vuole provare questo genere.

Richiede esperienza nell'affrontare questo tipo di giochi.

Buona la grafica in questo rifacimento del gioco originale del 1981 che di certo allietterà i vostri occhi.



1986, ORIGIN SYSTEMS

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



GIOCCHI

R E C E N T I



WOW



Tenebra

Gioco non recentissimo, ma comunque del 2022 uscito per molte piattaforme e che già dal suo nome e lo stile dell'introduzione è un chiaro titolo dell'Orrore.

Non è un'idea innovativa però riesce a catturare l'interesse del giocatore qualunque sia la piattaforma per cui è stato realizzato.

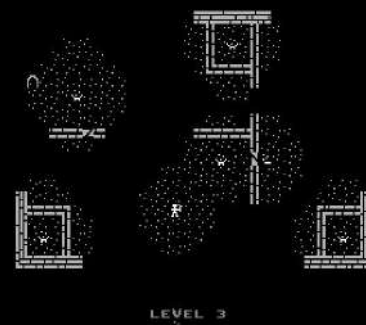
Una grafica in bianco e nero che ricorda uno stile decisamente retro

di quei tempi in cui i monitor erano monocromatici e allo stesso tempo intrigante per la sua giocabilità immediata e fin dal primo livello vi mostra cosa succederà in quelli successivi.

E' un gioco di labirinti in cui la mappa è quasi totalmente buia e per trovare la porta verso il nuovo livello dovete cercare la strada. Non potete camminare nelle zone buie (siete letteralmente bloccati) e per farlo dovete cercare una torcia che illuminerà una parte di oscurità intorno a voi e vi permette di cercare l'uscita.

La difficoltà è anche che per superare delle porte non lo potete fare con la torcia e quindi dovete lasciarla, attraversarla e poi di nuovo andare a cercare una torcia e così via fino a trovare l'uscita.

Finito il livello avete una password per ricominciare da dove avete terminato.



2022, HAPLO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

COMMODORE PLUS 4

WOW



Tenebra 2

E' il seguito uscito quest'anno e che non cambia assolutamente nulla se non che sapendo di cosa si tratta si inizia subito dal primo livello con una difficoltà molto più elevata per trovare la porta d'uscita.

Sapete già come funziona avendo letto quello che dovete fare in Tenebra e quindi usare le torce per

farvi strada nell'oscurità che senza di queste non potete fare, attraversare le porte sapendo che la torcia non la potete portare e trovare un percorso giusto che vi porta all'uscita per un altro livello ancora più complicato.

Realizzare 35 livelli tutti diversi e tenere l'interesse sempre altissimo richiede tanta fantasia e creatività e meno male che ogni tanto viene usata per realizzare giochi che pur semplici verranno ricordati come aver esaltato e migliorato il genere.



Gold

2023, HAPLO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

**RECENSIONI
BREVI**



DOODLEBUG DESTROYER

E' uno sparatutto a scorrimento verticale con una intrigante storia alle spalle.

Un sole alieno esplode e gli abitanti di quel sistema hanno la tecnologia per trasformare un satellite in un una piccola stella per mantenerli in vita. Per lo stress della situazione la procedura viene mal programmata e si crea un bug. Questa razza decide di attaccare la

terra sfruttando l'energia di questo satellite per mantenere attiva una flotta di 500 astronavi e il vostro scopo è distruggerle tutte. Avete 9 vite come i gatti e ne perdetate una ogni volta che venite colpiti da un loro missile o contro i frammenti delle loro astronavi, ma se venite colpiti in pieno perdetate tutte le vite istantaneamente e dovete ricominciare tutto da capo.

Una piattaforma storica sicuramente, ma un gioco stressante anche a livello più facile. La prima ondata sono dei kamikaze e quindi difficile destreggiarsi tra una miriade di oggetti sullo schermo. Anche il controllo dell'astronave vi mette in seria difficoltà.



CRAIG DUNN

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	0
GLOBALE	4,1



COLUMNS

E' una variazione di Tetris in cui dall'alto dello schermo cadono dei pezzi che sono formati da tre oggetti diversi che vanno combinati con gli altri per creare una linea orizzontale, verticale e diagonale almeno di tre pezzi uguali.

Ha diverse modalità: quella normale dura in eterno fino a quando non sbagliate e alla lunga diventa noiosa.

Nella modalità "Flash" dovete distruggere un oggetto intrappolato all'interno di una struttura di mattoni.

Nella modalità "Stage" invece avete i vari livelli che superate non ripulendo lo schermo, ma semplicemente distruggendo il mattone/oggetto lampeggiante che comunque deve far parte di una combinazione di almeno tre pezzi.

La grafica cambia in base alle modalità sia per lo sfondo sia per quella dei pezzi che sono in tema e quindi decisamente una conversione davvero ottima.

X68000



1991, SYSTEM SOFT

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9,2



ULTIMA

In questo numero avete letto la recensione del 1986, quella rifatta dal gioco originale per Apple II del 1981 che non ha subito delle grandi modifiche globali se non nella grafica e in alcuni enigmi da risolvere.

Non ha mi ha convinto per nulla questa originale versione per alcune scelte folli dato che iniziate l'avventura in posti casuali e alcu-

ne volte vi fa nascere in mezzo all'acqua dove morite all'istante o se non morite non vi potete muovere e quindi dovete stare lì ad aspettare di morire e rinascere altrove che può essere anche un altro posto letale come accadde spesso.

Il controllo è molto legnoso, risponde male ai comandi (o forse è troppo lento) e la casualità dei nemici è frustrante perché il tempo di fare un passo in qualche direzione e siete sotto assedio.

Se volete farvi esperienza con Ultima dovete farlo con la versione rifatta del 1986 perché questa primordiale versione, secondo me, ha qualche problema sulla generazione del personaggio e su punti di rinascita che forse sono un bug.

APPLE II



1981, CALIFORNIA
PACIFIC COMPUTER

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	4
GLOBALE	5,2



DEVIL ASSAULT

Un primitivo sparatutto a scorrimento verticale basato su assalti nemici in varie ondate che invece di essere tutte uguali e noiose sono stati diversificate principalmente in tre tipi: quella di bombardamento in cui ci sono solo tre uccelli spaziali che ogni volta li colpite si dividono in altre parti

fino a quando non li distruggete completamente.

Una seconda ondata è quella dei Robot che sostanzialmente è uguale alla prima con dei Robot che si muovono secondo un schema più intricato e quindi più difficili da colpire.

La terza ondata (ma non necessariamente terzo livello) è formata da strane creature che rimbalzano sullo schermo e lentamente si avvicinano a voi e ricorda molto "Pang".

La vostra astronave può muoversi sullo schermo a destra e sinistra e potete solo sparare un colpo alla volta e fino a quando questo rimane sullo schermo non potete spararne un altro.

Giocabile, difficoltà ben calibrata e ha tutto quello che serve per farvelo riscoprire. Alla lunga la ripetizioni sequenziale delle fasi può annoiare.

TRS-80 COCO



1983, TOM MIX

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	8
GLOBALE	8

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers

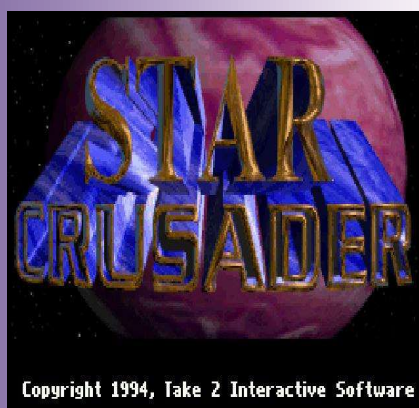
www.retro-gamers.it

RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):



STAR CRUSADER

Copyright 1994, Take 2 Interactive Software

Il giocatore prende il ruolo di Roman Alexandria, un pilota dell'Impero Gorene nel loro tentativo di conquistare il controllo dell'Ascolon Rift

Nel ruolo del protagonista dovete affrontare un dilemma etico perché ad un certo punto potete decidere se continuare con l'Impero oppure passare dalla parte di quello che credevate fossero i nemici (sembra un po' l'Impero contro i Ribelli di *Guerre Stellari*).

Star Crusader è un simulatore di volo spaziale che include interessanti caratteristiche come una sceneggiatura cinematografica e la versione su CD ha in più animazioni spettacolari con la voce parlata di veri attori.

Il gioco assomiglia molto ad altri titoli di questo genere e forse troppo a *Wing Commander* e *Epic*. Di *Epic* prende il controllo via mouse abbastanza complicato, mentre di *Wing Commander* prende la gestione del simulatore di volo, il briefing delle missioni, ma in più qui c'è una maggiore scelta sull'astronave da pilotare e sui compagni che vi aiuteranno nelle missioni.

C'è un simulatore di volo per prendere confidenza con i comandi e per imparare anche a pilotare l'astronave usando il mouse che

non è semplice anche per via di una non precisa sensibilità che dipende molto dalla potenza del vostro hardware.

La campagna inizia con il briefing di missione che è molto lungo ed è caratterizzato da una dialogo tra due o tre persone finito il quale si assiste ad una animazione (anche questa ricorda fin troppo una scena di *Guerre Stellari*) dove si deve accettare la missione e fare una scelta etica sul tipo di azione da compiere per svolgerla. Una volta accettata si passa alla personalizzazione della missione che serve principalmente a scegliere i compagni di volo. Alcuni di questi non sono disponibili subito perché dovete raggiungere un certo livello di esperienza / grado

Facendo un po' il verso a *Wing Commander* ci sono tante animazioni di intermezzo per cercare di rendere molto più cinematografico questo titolo quasi per distogliere l'attenzione alla simulazione vera e propria che si rivelerà la parte peggiore.

Come in *Wing Commander* c'è la possibilità di usare una capsula di salvataggio prima di essere distrutti, ma facendolo il gioco termina completamente e l'avventura non si adatta ai vostri sbagli come succedeva nel gioco della *Origin*.

Star Crusader è più pratico. Sbagli, rifiuti di lottare, tutto è perduto. E' anche molto difficile fin dalle prime missioni, quindi la difficoltà non è molto ben calibrata.



La versione PC è stata provata sia quella su floppy (per la quale esiste lo Speech Pack per avere i dialoghi parlati nell'introduzione) sia quella su CD-ROM

Il gioco fa chiaro riferimento a *Wing Commander* e qualche altro titolo simile. L'introduzione, ad esempio, è davvero più spettacolare così come tutte le altre scene di intermezzo. Durante il gioco ci sono reali poligoni texturizzati di elevata qualità che mettono in difficoltà il processore.

Con l'uscita di *Wing Commander* molti erano preoccupati di dover aggiornare il computer per farlo girare bene. Con *Star Crusader* la situazione era molto peggiore perché ci sono veri poligoni e difatti la configurazione minima per vedere qualcosa muoversi era il più potente 386DX a disposizione. Un 486 veloce era molto consigliato.

La parte audio è discreta e il parlato digitalizzato dove presente è ottimo.

La versione CD ha una presentazione lunghissima, sembra di assistere ad un film

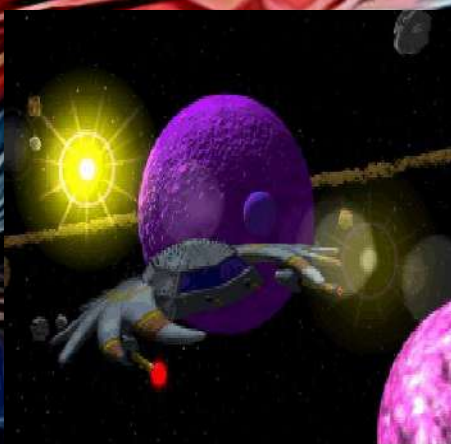




vero e proprio con i dialoghi delle varie parti, combattimenti nello spazio e tanto altro ancora.

La prima volta è bellissima da guardare, ma c'è il rischio che dopo questa lunghissima introduzione, potreste essere stanchi di giocare.

Idea buona, ma fa il pappagallo ad altri giochi simili e dopo un iniziale curiosità finirà presto nel dimenticatoio per una giocabilità inesistente e una lentezza forse più esagerata di quanto ci si aspettasse.



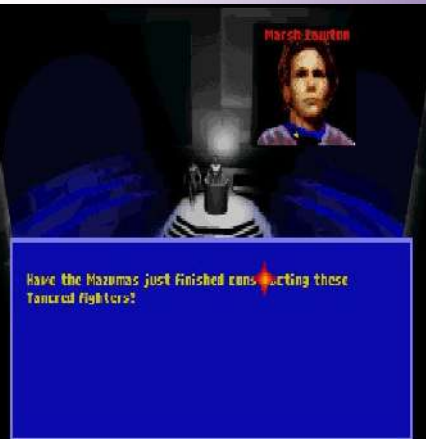
La **versione CD32** ovviamente usa il CD e rispetto alla versione dischetto per Amiga è più spettacolare con una mega introduzione cinematografica.

Chiaramente è un gioco solo AGA, ma non ha le caratteristiche viste per la versione PC perché non sembra realmente per questo chipset.

Tutta la grafica statica è davvero ben fatta, molto colorata e praticamente identica in tutto e per tutto alla versione PC anche se sembra, comunque, meno colorata.

E' durante il volo spaziale e nella simulazione di pratica che noterete che:

I poligoni non hanno le texture; ci sono un sacco di retinature per due motivi. Una è avere sfumature di colore (se usa 256 colori



non servirebbe) e l'altra è per sgravare il processore 68020 dalla gestione delle texture.

La velocità su CD32 con questi poligoni retinati è più o meno quella di un 386 che di contro ha però tutte le texture.



La giocabilità è orrenda. Non è Wing Commander e i combattimenti con il controller predefinito sono davvero incasinati. Il nemico deve essere per forza centrato nel mirino e per abbatterlo ci vogliono tantissimi colpi anche perché le navi hanno degli scudi difensivi e per questo una battaglia dura talmente tanto che annoia.

Stessa cosa come la versione PC: l'idea è davvero buona, la cinematografia è eccellente, ma l'azione vera e propria è la parte più debole di questo gioco.

Aggiungo che questa versione pur spogliata delle texture ha prestazioni orribili tanto che dovete mettere almeno un 68030 a 50 Mhz dentro il vostro CD32.





E un gioco di azione molto veloce con una visuale in terza persona, dove i personaggi sono semplici sprite che si muovono su un fondale in pseudo 3D.

La versione originale del gioco ha 18 livelli ognuno dei quali finisce con un boss da sconfiggere.

Il protagonista si vede da dietro e vola, quindi si può spostare in ogni direzione, ma a rendere le cose più complicate ci sono degli elementi fissi del fondale che vanno evitati oltre a cercare di distruggere i nemici.

Si può morire quindi dopo essere stati colpiti dagli alieni oppure andando a sbattere contro un albero, una colonna o un cespuglio.

I nemici di fine livello sono enormi e davvero tosti da distruggere.

La parte audio è davvero bella con una musica introduttiva iniziale e durante il gioco molto evocativa e dinamica perché cambia durante la battaglia con il boss di fine livello.



La **conversione Europea** per il **Commodore 64** è abbastanza ambigua nel senso che ha una fluidità incredibile unita ad una buona colonna sonora, ma una grafica davvero molto pixellosa.

Ci sono 12 livelli di gioco pieni di ostacoli e nemici in quantità davvero notevole e il C64 viene ancora una volta ricordato per i suoi giochi difficilissimi e mal calibrati, tuttavia, per 60 secondi avete vite infinite e poi dopo ne avete 10.

Alcuni elementi del paesaggio li potete distruggere, mentre altri sono indistruttibili, quindi dovete fare in continuazione uno slalom tra i vari elementi, cercando di distruggere gli alieni che vi sparano contro e arrivare alla fine del livello per affrontare il boss che poi vi fa accedere ad un nuovo livello. Quest'ultimo in confronto alla difficoltà del livello è fin troppo facile da distruggere.

Per quanto riguarda la grafica, come detto sopra, è abbastanza pixellosa e anche il terreno di gioco è a tinta unita, quindi perde quel caratteristico disegno della versione originale. I vari livelli sono più o meno tutti uguali, cambiano solo gli elementi presenti sul terreno o in aria.

Terminato il 12° livello si ricomincia tutto da capo e sicuramente da una conversione Arcade un po' di delusione ci sta.



La **conversione Americana** per il **Commodore 64** è più fedele all'Arcade con una demo del gioco che si avvia automaticamente dopo qualche secondo.

La grafica non è pixellosa come quella Europea e la qualità estetica è fin da subito ben visibile. Anche la tuta spaziale che indossate è curata in ogni dettaglio.

In generale tutto è più lineare, meno spigoloso e anche le esplosioni sono più realistiche e hanno anche diverse sfumature di colore.

Ci sono differenze anche nella gestione del livello che ora sembra anche più lungo e gli alieni hanno un sistema di attacco diverso e meno prevedibile.

Il boss di fine livello oltre che essere disegnato davvero molto bene è addirittura più difficile e ho impiegato il doppio del tempo per sconfiggerlo.

In generale queste due versioni sono identiche per quanto riguarda l'audio e il disegno del fondale, degli elementi presenti nei livelli e anche dei nemici, ma chi cerca Space Harrier su C64 deve per forza giocare alla versione Americana.

Di nuovo non si capisce il perché ci siano così tante differenze, su C64, tra la versione Europea e quella Americana. Lo si era già visto con Out Run questa differenza e continua questa strana metodologia di realizzare una versione Europea molto brutta esteticamente. Anche per questa versione per 60 secondi avete vite infinite e poi dopo ne avete 10





La **conversione Amstrad CPC** è davvero interessante per il fatto che il personaggio principale è uno sprite, mentre gli elementi del fondale, i nemici, i colpi e le esplosioni sono tutti poligoni in wire-frame.

E' qualcosa di inaspettato e questa grafica poligonale è davvero bella. Di contro il CPC vuole imitare il C64 per una difficoltà fuori scala con nemici assatanati e anche tanti che vi annientano in pochi secondi senza nemmeno capire, alle volte, cosa è successo.

Questa difficoltà esagerata diventa ancora più frustrante perché gli elementi sullo schermo non potete distruggerli e quindi è uno slalom continuo tra strutture e proiettili nemici.

Questa grafica è esaltante perché è poligonale, ma di contro la grafica generale dei livelli è molto povera anche se cambia in ogni livello.

Anche l'audio, non di certo punta di diamante per l'Amstrad, fa il suo dovere con una musica orecchiabile anche discretamente ben fatta.

Questa grafica mi ha entusiasmato perché hanno avuto il coraggio di sperimentarla e il risultato è buono e non ci sono mai rallentamenti.



La **conversione ZX Spectrum** è rigorosamente trasparente, tuttavia, non è monocromatica che garantisce una qualità di dettaglio superiore ad altre versioni. Il terreno tipico visto nella versione Arcade è stato ben riprodotto per garantire anche la buona sensazione di scorrevolezza e velocità. Esteticamente un buon prodotto.

La nota dolente è la difficoltà forse un po' troppo esagerata perché malgrado le ben nove vite a disposizione le dovete quasi perdere tutte in un livello. Però ci sta perché comunque anche l'Arcade non era di certo facile.

L'unico difetto veramente degno di nota è la totale mancanza di musica sia durante la schermata introduttiva, sia durante il gioco. Giocare con solo effetti sonori nemmeno tanti belli da ascoltare vi fa perdere qualcosa. Questo tipo di gioco necessita della musica per dare ritmo all'azione.

Non so quanto può essere accattivante uno sparatutto di questo tipo senza musica.



La **conversione per Master System** sfrutta le caratteristiche della console a 8 bit con una grafica molto dettagliata solo per il personaggio e i nemici.

Il fondale purtroppo è davvero povero, ma il terreno di gioco è fatto molto bene e gli elementi presenti su di questo sono tutti distruttibili. Molto bello anche il fatto che il giocatore può inciampare su alcuni piccoli oggetti sparsi sul terreno, mentre con quelli più grossi invece muore.

La velocità è buona, la difficoltà è molto elevata soprattutto per il fatto che in questa versione ci sono solo tre vite e non è possibile continuare una volta sconfitti.

L'audio va bene, ma come la versione Spectrum non ha la musica che viene compensata dalla giocabilità.



La **conversione PC** è molto simile come grafica alla versione originale almeno per alcuni elementi dello scenario così come il dettaglio grafico ben definito. Peccato per l'audio che suona attraverso il cicalino interno che ovviamente non può far godere della sua bellissima musica.

La giocabilità è buona per il fatto che questa conversione per computer ha la stessa possibilità di allargare la visuale con gli spostamenti laterali cosa che per gli altri Home Computer è meno accentuata.

E' l'unica versione che permette di continuare dopo aver perso le tre vite a disposizione, quindi la longevità si allunga.

Per giocare bastano anche poche pretese hardware.



La **conversione 32X** è Space Harrier visto in sala giochi. Grafica superlativa dovunque si posi lo sguardo e soprattutto veloce.

Musica, effetti sonori e parlato davvero di altissimo livello che non fanno rimpiangere il gioco Arcade. In effetti manca solo la fessura del gettone.

Molto bella la possibilità di ampliare l'area di gioco semplicemente spostandovi da una parte e dell'altra esattamente come era nel Coin-Op





sensazione di profondità e al tempo stesso, complessità tecnica.

Chi ha un Commodore 64 deve provare questo gioco perché è davvero bello e con una musica davvero eccezionale. Il SID in questo gioco è stato sfruttato molto bene.

Durante la partita potete scegliere se ascoltare la bellissima musica oppure solo i realistici effetti sonori.

Alla lunga può diventare un po' noioso, ma è comunque giocabile anche nel tempo.

È un gioco di azione che vi permette di guidare due veicoli: un elicottero e un carro armato che possono essere scelti in qualunque momento per aiutarsi a vicenda.

Dato che in alcuni punti con l'elicottero sarà difficile superare le difese anti aereo, lo dovete fare con il carro armato che può distruggere l'artiglieria più facilmente.

In altri punti ci sono dei ponti rotti e il carro armato non potendo passare dovete prendere il controllo dell'elicottero e così via fino a completare la missione.

È un gioco molto bello sia per la grafica davvero colorata, molto veloce dove il

Commodore 64 sembra essere sfruttato abbastanza bene soprattutto nei grigi, davvero il suo punto forte perché in grado di creare dei metalli davvero molto credibili.

In più in questo gioco si può vedere il parallasse. Ci sono due fondali, uno in primo piano e uno in se-



condo piano e si spostano a velocità diverse dando proprio quella

Bellissimo questo gioco in versione C64 che mostra una grafica colorata, fondale in parallasse e tutto davvero fluido. Un giocabilità altissima unita ad un audio davvero ben fatto. Sono pochi i giochi C64 dove il SID è sfruttato molto bene. La sua musica è talmente buona che a distanza di anni senza averlo più ricaricato siete in grado di fischiettarla come se l'aveste caricato da qualche minuto.





Sparatutto in 3D con visuale in prima persona. A prima vista sembra un classico simulatore di volo, ma non lo è perché anche se la visuale è tipica di questo genere è un gioco puramente Arcade.

E' ispirato fortemente dalla versione Arcade di *Star Wars*, quindi è stato creato un gioco vettoriale con una veloce grafica poligonale. La trama è molto semplice: Il gioco si svolge sul pianeta Novenia e il giocatore deve liberarlo dagli Egron, invasori meccanici. La trama completa si trova nella novella inclusa nella scatola originale.

Il giocatore per portare a termine la missione pilota un sofisticato caccia armato di raggi laser e missili teleguidati.

Sembrerà strano, ma **Starglider** fu sviluppato solo per Amiga e Atari ST e solo successivamente fu convertito per Amstrad CPC, Apple II, Spectrum, Commodore 64 e PC.



La **versione Amiga** è preceduta da una musica introduttiva cantata dove il chip sonoro mostra tutta la sua qualità.

Il gioco mostra una grafica simile a quella vista in *Star Wars*, quindi completamente in wire-frame, ma davvero ben realizzata e ottimamente dettagliata senza nessun problema di prestazioni (*e vorrei ben vedere che ce ne fossero*). Addirittura durante il gioco appaiono dei nemici che assomigliano incredibilmente agli AT ST di *Star Wars*.

I nemici sono tanti e da ogni postazione sia in aria che a terra si vedono i loro raggi laser che sparano contro il giocatore e il computer di bordo segnala i vari pericoli anche con una voce femminile digitalizzata.

La grafica dell'abitacolo è davvero incredibile perché ha un dettaglio così alto che sembra davvero di stare a bordo di un vero caccia stellare.

La musica è presente solo nella schermata introduttiva e pur non molto arrangiata è qualitativamente molto buona anche se finito il sample, non riparte più.

Durante il gioco ci sono solo gli effetti sonori tra cui parlato digitalizzato. Essendo un arcade, la musica avrebbe aiutato durante l'azione



La **versione ST** è identica in tutto e per tutto però ha anche un'altra modalità: alta risoluzione, quindi 640x350 che ne esalta la grafica, ma lo penalizza nei colori che sono solo 2.

La parte audio però è a favore dell'ST perché il sample cantato per l'Amiga c'è solo durante il primo caricamento e poi viene sostituito nella schermata introduttiva da un motivo.

Su Atari ST questo sample è quello principale durante la schermata introduttiva e viene caricato di continuo ed è davvero bello da ascoltare.

Di nuovo un mistero: perché il sample su Amiga una volta finito non riparte più mentre su Atari ST continua?



La **conversione per il Commodore 64** ha mantenuto la grafica vettoriale in wire-frame, tuttavia, il motore 3D è molto pesante da gestire per i limiti della macchina.

Per evitare un esagerato rallentamento della grafica durante l'azione, sono state fatte delle modifiche quando si distruggono navi e oggetti presenti in aria e sul suolo.

Dato che gli oggetti sono tutti poligonali quando vengono distrutti dovrebbero scomporsi in triangoli, ma da gestire ad un Commodore 64 era davvero troppo e quindi le esplosioni sono molto spettacolari, ma particellari: in pratica si tratta di

sprite quadrati che sono di certo più gestibili che altri poligoni ai tanti che sono già presenti su schermo. L'effetto è comunque molto bello.

La grafica vettoriale è molto buona anche se leggermente meno complessa di quella vista sulle macchine a 16 bit, mentre il pannello di controllo è fatto molto bene e dettagliatissimo, con una colorazione credibile. Questo cruscotto, tuttavia, come quello per Apple II è completamente diverso da tutte le altre versioni e conversioni.

E' purtroppo davvero lento e il motore 3D rallenta ancora di più quando vi trovate molto vicini ad oggetti poligonali complessi. Tenendo conto che la CPU gira a 1 MHz ve ne fregate e continuate a giocare.

L'audio è carino, riproduce la melodia principale senza troppi pregi o difetti, mentre in gioco ci sono solo gli effetti sonori che sono fatti bene.

La versione su Cassetta è uguale alla versione su Disco tranne per la musica assente nella schermata introduttiva e alcune esplosioni semplificate ancora di più.



La **conversione Amstrad CPC** è davvero bella perché la grafica vettoriale è buona, dettagliata e usa diversi colori come le versioni a 16 bit. Questa è anche abbastanza veloce e malgrado su schermo ci siano tanti poligoni di vario tipo e di colore, è fluida con alcuni nemici ben animati anche quando ci si trova molto vicino ad essi. Ci sono dei rallentamenti, ma non sono frequenti, quindi ottimo lavoro.

Le esplosioni sono poligonali, quindi quando un'astronave o una costruzione vengono distrutte queste si dividono nei vari triangoli che la compongono e l'effetto è davvero incredibile per un computer a 8-Bit.

Anche il quadro comandi sembra preso direttamente dalle versioni a 16 bit anche come colori e animazioni dei vari elementi. C'è da dire che comunque in generale l'aspetto grafico è inferiore (ovviamente) a quello visto su Amiga o ST, ma la somiglianza è notevole e durante il gioco le differenze sono davvero poche.

Questa versione ha anche diverse opzioni prima di giocare per il controller da usare o se attivare o disattivare i suoni.

Una versione davvero strepitosa per un 8-Bit sia come colori che come velocità di azione.



La **conversione ZX Spectrum** è identica alla versione Amstrad e vale esattamente quando detto per l'altra. Anzi, il 3D mi pare decisamente più performante rispetto al CPC che soffre leggermente di più.

La grafica è veloce, non ci sono quasi mai rallentamenti e anche i vettori in wireframe hanno colori diversi e alcuni di questi davvero ben complessi. Le esplosioni sono poligonali.

Unico difetto è l'audio che è presente solo come effetti sonori.

La versione 128k ha un audio durante la schermata introduttiva non particolarmente buono, ma comunque presente.



La **conversione PC** è in CGA ed è davvero molto veloce anche con un PC molto lento, quindi già con meno di 10 MHz si gioca senza nessun problemi.

Grafica 3D molto complessa, veloce, colorata (nei limiti della CGA) ed esplosioni poligonali come era ovvio prevedere.

Tante opzioni prima di iniziare a giocare per personalizzare il gioco e audio limitato al cicalino del computer che non rovina assolutamente la sua giocabilità.



La **conversione Apple II** è praticamente la versione C64 con colori diversi e un raggio laser davvero carino come effetto che sembra molto realistico, ma per il resto è uguale con le stesse esplosioni particellari.

Questa versione come quella per il C64 hanno lo stesso cruscotto che è diverso da tutte le altre versioni e conversioni. La parte 3D ha però una cosa interessante: Le luci che sono sul terreno sono di vario colore e danno una sensazione migliore di trovarsi su un pianeta cosa che, ad esempio, su C64 e anche altre conversioni era piuttosto confuso.

Audio davvero pessimo!!



A collage of various video game consoles and handheld devices arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red, stylized font with a black outline. The devices include:

- Top row: A black console with a screen, a black console with a screen, a black console with a screen, a black console with a screen, and a black handheld device with a screen.
- Second row: A black handheld device with a screen, a black handheld device with a screen, a black console with a screen, a black console with a screen, a black handheld device with a screen, and a black console with a screen.
- Third row: A black console with a screen, a black console with a screen, a black console with a screen, a black console with a screen, a black console with a screen, and a black console with a screen.
- Bottom row: A black handheld device with a screen, a black console with a screen, a black console with a screen, a black console with a screen, and a black console with a screen.



Giocabilità di altissimo livello, grafica molto ben curata sia nel disegno dei livelli sia dei colori. Tanta grafica esplosiva condita anche da una buona musica ed effetti sonori che vi danno il ritmo per affrontare andate nemiche ostiche e che vi metteranno tanto pressione.

Difficile trovare difetti in questo gioco se non la difficoltà.



E' un remake di *Bally* nel quale controllate un'astronave che deve distruggerne altre di droidi e anche evitare le loro mine che comunque potete distruggere.

Sembra facile, ma ci sono alcune limitazioni.

La vostra posizione iniziale è in fondo allo schermo, ma usando i vostri propulsori potete avanzare, ma facendolo i vostri cannoni vengono disabilitati. In pratica potete sparare solo se state fermi. Siete all'interno di un'arena e se scontrate i bordi dello schermo appare un campo di forza che vi fa rimbalzare da ogni parte perdendo il controllo dell'astronave rischiando di farvi perdere una vita. Sullo schermo voi siete un triangolo. I motori sono sulla base, mentre la punta indica la direzione in cui volare.

E' un gioco che assomiglia molto a *P-47 Thunderbolt* perché entrambi sono degli sparatutto che si svolgono durante la Seconda Guerra Mondiale, entrambi hanno missioni molto simili, con boss di fine livello e vari potenziamenti.

La differenza è che ora pilotate un P-51c Mustang con munizioni illimitate cercando di arrivare in fondo ad ogni livello preservando più vite possibili per avere una speranza di avanzare in nuovi livelli e per vedere soprattutto come sono i boss di fine livello.

Come in tutti i giochi di questo genere avete dei potenziamenti, potete lanciare contemporaneamente anche delle bombe per colpire le truppe nemiche sul terreno e eventuali veicoli. In più avete anche delle Smart Bomb per distruggere tutto quello che c'è sullo schermo, ma queste ultime sono limitate.

Davvero bello e giocabile. Difficile, ma con impegno e abilità avrete tante soddisfazioni.

Gold

1991, TAITO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

SG-1000



Ci sono quattro modalità di gioco per rendere questo titolo più emozionante dato che non ha una fine. Il suo scopo è quello di fare più punti possibile.

La cosa noiosa è che se perdete una vita dovete ricominciare tutto da capo perché i mostri distrutti si rigenerano.

Pur così arcaico ha una giocabilità non semplice e passare i livelli non è così banale come sembra. Ma basta la prima partita per renderse-ne conto.



1983, COLECO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

Vi basterà guardare degli screenshot di questo gioco per vedere una forte ispirazione a *Star Wars*.

Iniziate subito nello spazio combattendo contro astronavi nemiche che assomigliano parecchio ai TIE Fighter (voi siete esattamente uguale ad un X-Wing visto in terza persona) e poi dopo dovete volare dentro la base nemico percorrendo un corridoio sulla sua superficie per cercare di distruggerla. Inutile dire che questa base è uguale alla Morte Nera o comunque è strutturata allo stesso modo.

Non è la prima volta che si vedono cloni della versione Arcade di *Star Wars* perché aveva una giocabilità immediata e facile distruggere i nemici, volare sulla Morte Nera e distruggerla. In qualche modo ha influenzato anche altri produttori a ripren-

dere quel concetto e quella grafica cambiandola il giusto per non rischiare una querela.

La giocabilità è lontana da quel *Star Wars* però fino alla distruzione della base spaziale è discreta. Poi quando ricomincia tutto da capo avete già visto tutto.

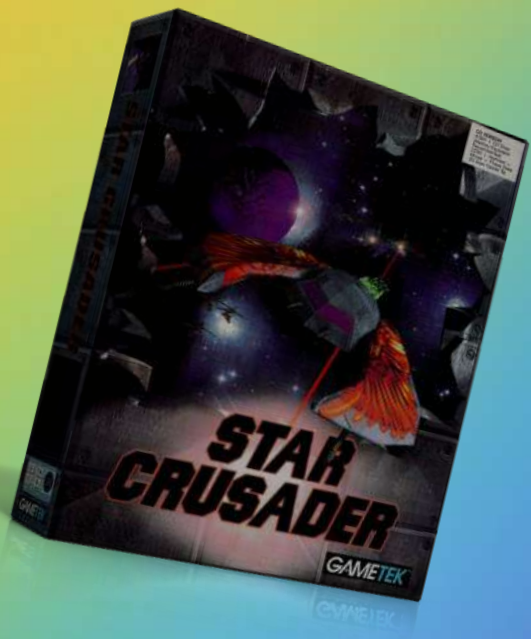
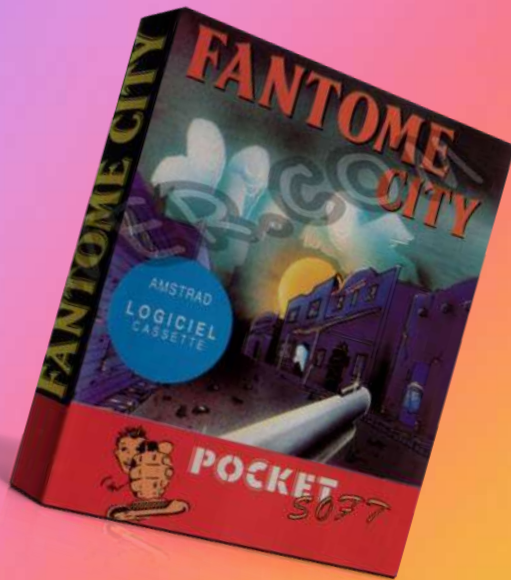
Tutto sommato alla prima visione l'ho snobbato un po', ma giocandoci per il video mi sono reso conto che non è così male nelle prime due fasi. Quando poi ricomincia tutto uguale diventa noioso.



1984, TSUKUDA ORIGINAL

GRAFICA	6
SONORO	3
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	5,5

Box Art: Copertine in 3D





Top 4

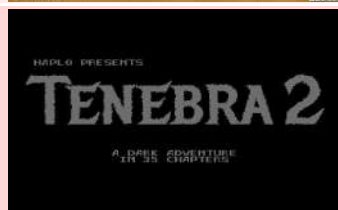
Wizard of Wor



SEEK AND DESTROY



Tenebra 2



Fire Mustang



A hand holding a black remote control with white buttons, pointing it towards a television. The television screen is blurred and shows a blue-toned image. The text is overlaid on the image in a bold, red, sans-serif font with a slight drop shadow.

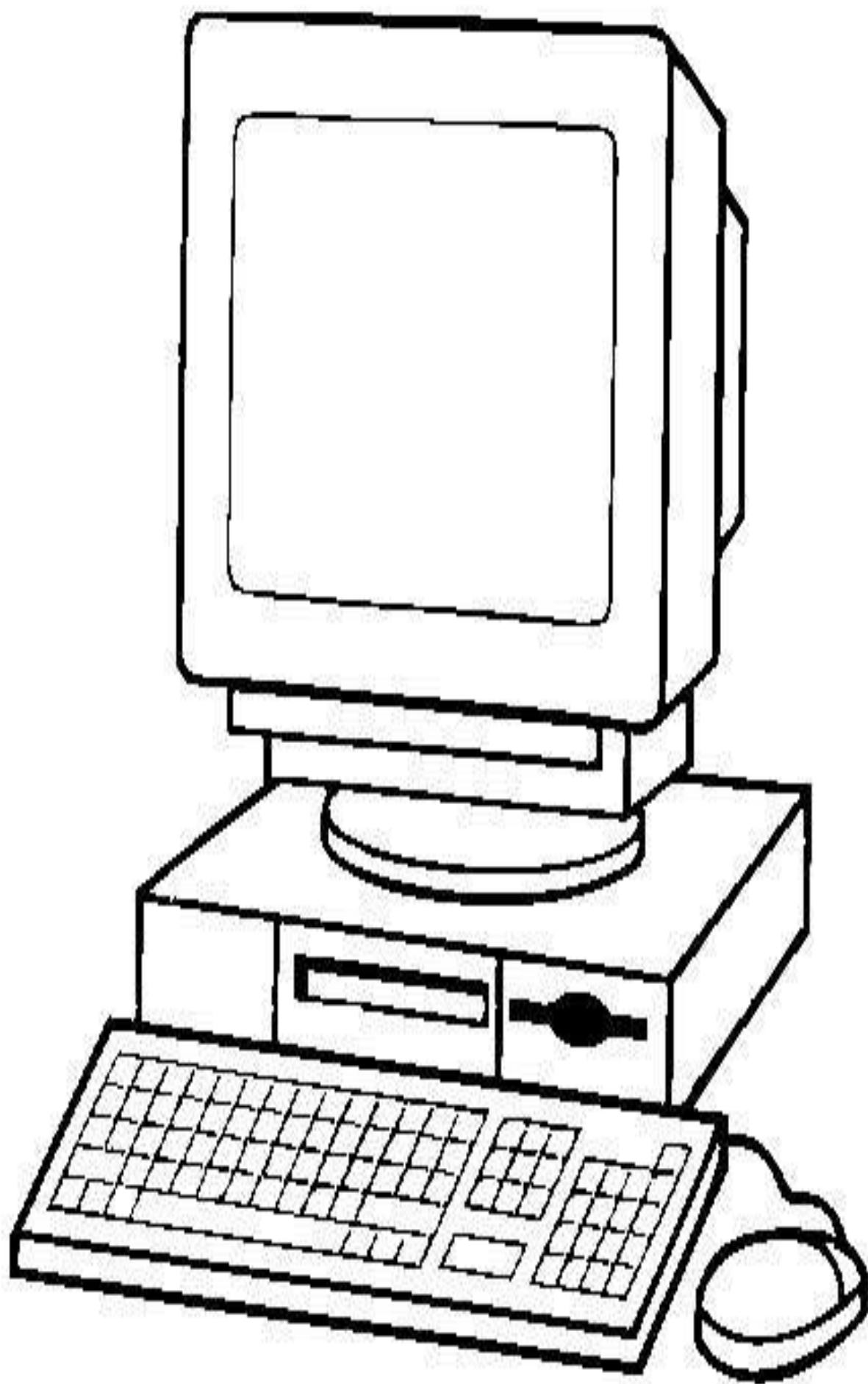
Multimedia

Grafica

Ufficio

Educativi

Hardware





Questo CD-ROM per il Macintosh 68k è il film "A Night To Remember" del 1958 basato sulla storia del Titanic che ripercorre la sua storia dalla progettazione al varo fino allo scontro contro l'Iceberg e poi il dramma dell'affondamento e la fuga disperata dei passeggeri.



Nel CD-ROM c'è il film completo in bianco e nero, come l'originale che potete guardare e opzionalmente ascoltare i commenti del regista che spiega come sono stati realizzati gli effetti speciali e anche la recitazione nelle scene più drammatiche.

Non è solo un film perché potete accedere ad una parte enciclopedica in cui ci sono dei menu tipici come la "Timeline" e poi alcuni pulsanti specifici del prodotto: "Blueprint" e "Passenger Log".

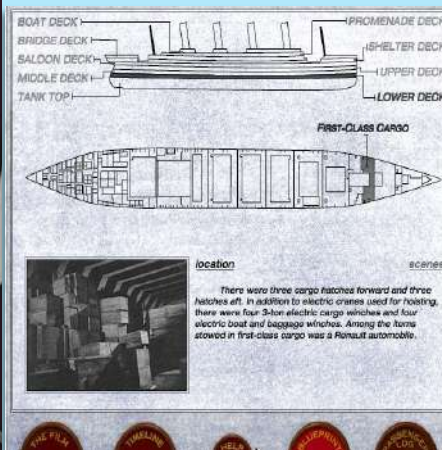
Timeline è la ricostruzione 3D del viaggio del Titanic quando attraversa un mare ricoperto di Iceberg dove l'unico passaggio libero era ostruito da quello che poi avrebbe fatto affondare la nave.

Potete andare e indietro, fermarvi per vedere tutto quello che è suc-



cesso dal momento dello scontro fino all'affondamento.

Blueprint sono le informazioni tecniche della nave in cui potete leggere, guardare, analizzare tutti i suoi ponti e le stanze e poi da qui accedere alle scene del film dove sono coinvolte queste "mappe".

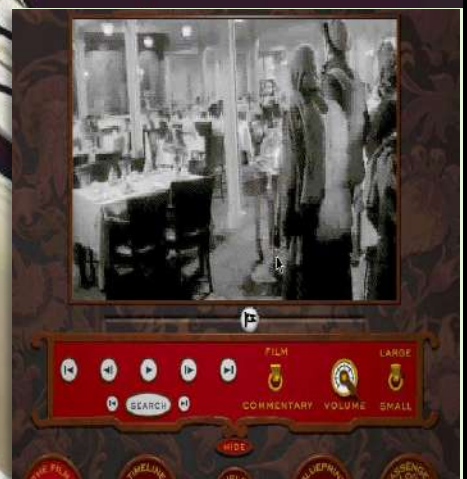


Passenger Log sono le informazioni sui passeggeri (almeno quelli che sono riusciti a ritrovare) in cui ci sono note biografiche, immagini e poi ancora da qui potete accedere alle scene del film dove sono coinvolti gli attori che li hanno

interpretati.

Ecco di nuovo una bella interazione tra il film e il poterlo vedere studiando le mappe della nave oppure leggendo le biografie delle persone che erano su quella nave che si sono salvate oppure no.

Un CD da non perdere per vedere il film completo e tutto il materiale relativo al Titanic.



Un ottimo CD-ROM e anche per il fatto che gira su un 68k. Visto la quantità e qualità del video viene raccomandato un 68040@33 Mhz e 8 MB di RAM.

Essendo un 68k nulla vi vieta di provarlo anche su macchine inferiori perché comunque dovrebbe funzionare.

Per il resto è una esperienza interattiva come poche altre.

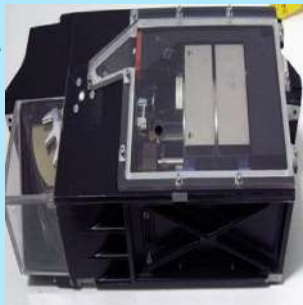
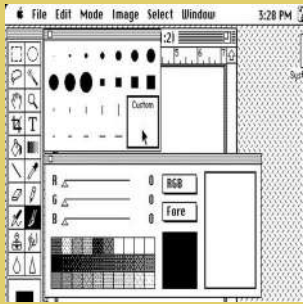
In più avete il film completo del 1958



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
WIZARD OF WOR	COMMERCIALE	E' stato portato due volte sul Commodore 64. La prima volta sulla piattaforma, poi su MAX per il mercato Giapponese. La versione cartuccia è stata creata per il mercato Scandivo e poi quello Americano in versione più avanzata.
CHAIN REACTION	COMMERCIALE	Una delle canzoni presenti è un arrangiamento dell'Album di <i>Jean-Michel Jarre</i> del 1984 che ha lo stesso nome
ANARCHY	COMMERCIALE	Era prevista una versione per il Commodore 64 ed era pure quasi pronta, ma alla fine Psygnosis decide di pubblicare solo quella per Amiga e Atari ST.
ULTIMA I	COMMERCIALE	Nella versione del 1986 Origin mette nella scatola un piccolo sacchetto con dentro cinque monete di metallo.
SPACE HARRIER	COMMERCIALE	Avrebbe dovuto uscire anche su Commodore 16 e Plus 4 perché nel manuale c'era un riferimento sul caricamento per queste due piattaforme, ma per ragione sconosciute non furono realizzate.
STARGLIDER	COMMERCIALE	Quando terminate una partita con la versione DOS esce un messaggio in cui dice "Grazie per aver giocato a StarGlider - Buon DOS".
BATTLE VALLEY	COMMERCIALE	Il gioco fu pubblicizzato per Atari ST nel manuale per Amiga e anche in riviste che lo davano come quasi pronto alla pubblicazione. In realtà, anche in questo caso, senza una reale motivazione, non venne mai realizzato.

COSA SUCCEDEVA NEL 1990?

DATA	EVENTI
1990	Viene introdotto il disco rigido 9345 di IBM. Nome in codice "Sawmill", è stato il primo disco rigido a utilizzare testine magneto-resistive. Le testine magneto-resistive hanno dato al 9345 un vantaggio rispetto ai suoi concorrenti, poiché i bit potevano essere immagazzinati in modo più denso. Il primo modello di questa unità disco da 5 ¼ pollici aveva due hard disk assembly (HDA) da 1 GB e il secondo modello aveva due HDA da 1,5 GB. 
1990	Microsoft distribuisce Windows 3.0. Compatibile con i programmi DOS, la prima versione di successo di Windows offriva finalmente prestazioni sufficienti per soddisfare gli utenti di PC. Per la nuova versione, Microsoft ha aggiornato l'interfaccia e creato un design che ha consentito ai PC di supportare per la prima volta applicazioni grafiche di grandi dimensioni. Ha anche consentito l'esecuzione simultanea di più programmi sul suo microprocessore Intel 80386. 
1990	Viene rilasciato Photoshop. Creato dai fratelli John e Thomas Knoll, Photoshop era un programma di modifica delle immagini e il programma software più popolare pubblicato da Adobe Systems. È stato quindi utilizzato per l'editing delle immagini nella scena dello "pseudopode" nel film <i>The Abyss</i>. Quando Adobe ha visto il potenziale nel progetto, ha acquistato una licenza per la distribuzione nel 1989 e ha rilasciato il prodotto il 19 febbraio 1990. 
1990	Il Video Toaster è un sistema di editing e produzione video per i personal computer Amiga e include hardware e software personalizzati. Molto più economico di qualsiasi altro sistema di editing video basato su computer, il Video Toaster non era solo per uso domestico. Era popolare, ad esempio, con le stazioni ad accesso pubblico ed era persino abbastanza buono da essere utilizzato per trasmissioni televisive come Home Improvement. 

RECENSIONI #148

Wizard of Wor (1983, Commodore 64)
Coil Cop (1987, Commodore 128)
Chain Reaction (1987, ZX Spectrum)
Fantome City (1986, Amstrad CPC)
Frantic (1992, MSX2)
Sofia (1987, MSX)
Gruppe (1985, Sharp X1)
I.Q. Baseball (1983, Atari 8-Bit)
Seek & Destroy (1993, Amiga)
Anarchy (1990, Atari ST)
Ultima I (1983, PC DOS)
Tenebra (2022, Commodore 64)
Tenebra 2 (2023, Commodore Plus 4)
Doodlebug Destroyer (Memotech MTX)
Columns (1991, X68000)
Ultima (1981, Apple II)
Devil Assault (1983, TRS-80 CoCo)
Star Crusader (1994-1996, PC, CD32)
Space Harrier (1986-1994, Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Master System, PC DOS, 32x)
Battle Valley (1988, Commodore 64)
Starglider (1986-1987, Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum, PC DOS, Apple II)
Fire Mustang (1991, Genesis)
Omega Race (1983, Colecovision)
Space Mountain (1984, Tsukuda Original)
A Night to Remember (1998, Macintosh 68k)

LE ALTRE VERSIONI

Wizard of Wor

Arcade (1980, Midway)
Commodore 64 (1982, Commodore)
Bally Astrocade (1982, Astrocade)
Atari 2600 (1982, CBS Toys)
Atari 8-Bit (1982, Roklan)
Atari 5200 (1983, CBS Electronics)
Antstream (2021, Warner Bros)

Coil Cop

ZX Spectrum, MSX, Amstrad CPC (1987, Gremlin Graphics)

Chain Reaction

Commodore 64, Amstrad CPC (1987, Durell)

Sofia

Sharp X1, Sharp MZ (1987, Dempa Shimbunsha)

I.Q. Baseball

Commodore 64, Apple II (1983, Davka Corporation)

Seek & Destroy

CD32 (1994, Mindscape)
DOS (1996, CDV Software)

Anarchy

Amiga (1990, Psygnosis)

Ultima I

Apple II (1986, Origin Systems)
Commodore 64 (1987, Origin Systems)
PC-88, PC-98, Sharp X1 (1988, Pony Canyon)
MSX (1989, Pony Canyon)
Apple IIGS (1994, Vitesse)
Windows (2014, Electronic Arts)

Tenebra

Commodore Plus 4, ZX Spectrum, Amstrad CPC, NES, Amiga (2022, Haplo)

Tenebra 2

Commodore 64, Amiga (2023, Haplo)

Columns

Arcade, Game Gear, Genesis, Master System (1990, SEGA Enterprises)
FM Towns, MSX (1990, Telenet Japan)
Turbografx-16 (1991, Telenet Japan)
PC-98 (1991, System Soft)

PC-88 (1992, System Soft)

SNES (1999, Media Factory)

Sharp Zaurus (2001, Sharp Corporation)

Wii (2006, SEGA Corporation)

Windows (2010, SEGA Corporation)

Nintendo 3DS (2012, SEGA Corporation)

Linux, Macintosh (2018, SEGA Games)

Ultima

Atari 8-Bit (1983, Sierra On-Line)

Star Crusader

Amiga (1994, Gametek)

Space Harrier

Arcade (1985, SEGA Enterprises)
FM-7, PC 6601, PC-88 (1987, Dempa Shimbunsha)
X68000 (1987, Micomsoft)
Amiga, Atari ST (1988, Elite Systems)
Sharp X1 (1988, Demba Shimbunsha)
Turbografx-16 (1988, NEC Avenue)
NES (1989, TAKARA)
Game Gear (1991, SEGA of America)
Saturn (1995, SEGA Enterprises)
Wii (2008, SEGA Corporation)
Nintendo 3DS (2012, SEGA Corporation)
Nintendo Switch (2019, SEGA Games)

Battle Valley

Amstrad CPC, ZX Spectrum (1988, Rack-It)
Amiga (1989, Hewson Consultants)
Antstream (2019, Hewson Consultants)

Starglider

Amstrad PCW (1987, Rainbird Software)

Fire Mustang

Arcade (1990, UPL)
Playstation 4, Nintendo Switch (2021, HAMSTER Corporation)

Omega Race

Arcade (1981, Midway)
Commodore 64 (1982, Commodore Business Machine)
Vic-20 (1982, Commodore International)
Atari 2600 (1983, CBS Electronics)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

1 Across 2 Down (112)
10 Out of 10: Dinosaur (112)
17-Bit Disk Copier (145)
3D Dinowaur Adventure (112)
A-10 Tank killer 1.5 (129)
Advanced Military Systems (93)
After Burner (113)
Airlift (125)
Air Support (97)
Alien Breed Tower Assault (119)
Another World (134)
Apache Flight (135)
Archon (145)
B.A.T. (138)
Bad Dudes (102, 113)
Barbarian (102, 113)
Barbarian II GX4000 (137)
Batman the Movie (137)
Battle Chess (138)
Big Blue Disk (141)
Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
Birds of Prey (132)
Car & Driver (131)
Combat Air Patrol (127)
Conan the Cimmerian (136)
Contra (136)
Course of Monkey Island (117)
Dante's Inferno (111)
Day of the Tentacle (118)
Darkseed (133)
Defenders of the Earth (127)
Dig (118)
Dragon Princess (138)
Draw Poker (138)
Dune (133)
Dune II (130)
Eliminator (142)
Elite (125, 142)
Emlyn Hughes International Soccer (143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Encyclopedia of War (143)
Enduro Racer (143)
Escape from Singe's Castle (138)
Faara no Jikekkai (138)
Fatal Fury Contact (141)
F-15 Strike Eagle (124)
F-15 Strike Eagle II (127)
Fighter Bomber (130)
Final Fight (146, 147)
Flight Simulator (146)
Flight Simulator II (146)
Flight Path 737 (147)
Forge (115)
Formula One Grand Prix (90)
Frontier: Elite II (99, 144)
Frontier: First Encounters (146)
Full Throttle (118)
Golden Axe (136)
Golden Sword of Bhakhor (134)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Gunship (131)
Gunship 2000 (104, 133)
Heavy Metal (103)
Hind (135)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Ikari Warriors (145)
Impossible Mission (124)
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
Jack the Ripper (130)
Kick Off (145)
King's Quest (120)
King's Quest II (121)
King's Quest III (123)
Labyrinth of Time (119)
Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
Loom (115)
Lotus III (131)
Lupin III (137)
Luxor (132)
Maniac Mansion (118)
Microcosm (119)
Midwinter (129)
Midwinter II (129)
Monkey Island II (116)
Myst (96, 114)
Myst: Real (114)
Myst Masterpiece (114)
Myst Amiga (114)
Nascar Racing (128)
NeoGeoCup '98 (141)
Nova 9 (91)
Obitus (94, 134)
Oscar (132)
Out Run (122)
Pac-Land (141)
PC Globe 4.0 (115)
PET Checkers (138)
Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)

Indice Ripescaggi

Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Platinum Plus CD (145)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105)
Star Cruiser (122)
Street Fighter II (95)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Time Table History: Science and Innovation (113)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)

NEC PC8801 (121)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

FM TOWNS MARTY



Genocide 1&2 on 1 CD
Coming next month

MARTY REVIEW



Galaxy FORCE II



Here is what might be the only way you will ever get the Galaxy Force experience outside of the arcades. GF2 for the FM Towns/Marty, while not pixel for pixel (the coin-op featured 3 16 bit and 2 8 bit processors) is very near perfect and definitely the closest a home system has and may ever come. Let's start off with the graphics. Nearly every sprite made its way over, from the fire dragons to the floating hostile plant life and everything scales smoothly, though it is not actually hardware scaling. Of course, the most important thing are the tunnels. Well, no worries, the graphics in there will make you want to stay forever. But to truly experience a Sega arcade shooter, you need music and voice. Well, that's here too. The CD soundtrack and voice are actually better than the arcade. So, what you've got here is one freakin' awesome shooter for the Marty. Now, if the price would just go down a little...
- E. Storm

